כולל מוסף טיפים למשחקים



המגזין לבידור ביתי ממוחשב

המחיר: 24.- ש"ח כולל מע"מ - באילת: 20.50 ש"ח

חדשות

ידיעות לוהטות

מוסיקה

MP3

אינטרנט

כתובות משחקים

משחקים

Tomb Raider 4

מסופים

פלייסטיישן 2

קרלו צ׳ופרלו והלוניטונס!











קרלו צ׳ופרלו מארח את הלוניטונס! מהיום תמצאו בכל
אריזת קרלו צ׳ופרלו ביצת הפתעה ובה אחת מדמויות
הלוניטונס! איספו את כל הבובות ויש לכם אוסף מגנוב!

תפריט ראשי

עכשיו עושים מנוי על פריק - פרטים במוסף הטיפים!.

וכמובן סקירת משחקים חדשים וחמים!

שלום חבר'ה

"שנה הלכה שנה באה..." ומה השתנה השנה הזו מכל השנים?

אז נניח לפילוסופיות כבדות ונעבור לעיקר החדשות: השנה אנו צפויים לשחק בכמה מסופי משחק חדשים. הבולט מבין כולם הוא הפלייסטיישן 2, נינטנדו מנפנפת בנתונים המרשימים של "פרויקט הדולפין" ו... חברת מיקרוסופט החלה לחשוף פרטים ראשונים על "קופסת האיקס" - מסוף משחק חדש וסודי ביותר! רגע, לא נשכח את סגה, שגם לה עדיין יש מה לומר ומה להציע עם הדרימקאסט וכמובן עם השמועות על "דרימקאסט 2".

אתם ודאי סקרנים לדעת, כיצד אנחנו יודעים כל־כך הרבה דברים מרתקים ובעיקר חמים וחדשים. אז התשובה נעוצה בעובדה הפשוטה - פריק הוא עיתון! אפילו שהעיתון יוצא רק אחת לחודש (לא מדי יום כפי שכמה מכם חולמים), אנו פועלים עם מקורות מידע הקרובים מאוד לכל החברות הגדולות. מקורות אלו טורחים לעדכן אותנו מאוד מוקדם במה שמתרחש בעולם.

לכך נוסיף כמה כתבים מקומיים, סקרנים מאוד, שיודעים היכן בדיוק לגלוש באינטרנט, עם מי לצ'וטט ברשת ועוד. כל אלו מספקים לנו מידע רב.

ולסיום, יש לנו כתב בינלאומי, הנודד בעולם ומגיע לכל התערוכות. למשל, החודש הוא מדלג בין אנגליה (תערוכת ects) לבין יפן. מארק גם טורח להגיע לכנסים חשובים ולשלוח אלינו את המידע הכי חם שיש בעולם - בלי להגזים.

אז זהו, עכשיו כדאי שתתחילו לדפדף, כי בגליון הזה יש כמה הפתעות מרתקות, כולל כתבות על הפלייסטיישן 2, קובצי mp3 ועוד ועוד.

שנה טובה וקריאה מהנה.

העורך - ראי'

פריק 2000 - המגזין לבידור ביתי ממוחשב

מו"ל: כתבי עת מובחרים בע"מ
עורך ראשי: רמי שיר
רכזת מערכת: אורלי לקר
יועץ מקצועי: עופר אלוני
משתתפים קבועים: אבי בן־נון, גיל גבעוני, עמית זהר, יואב גורדון, רן פילוסוף, יניב פלדמן, מארק רוזנמן
משחקים קבוע: אבי, איתן, אמיר, אשד, בנץ, גיא, יובל, יוני, מיכאל, עומר, פיני, צביקה, צחי, שי
צילום: גדי קוג'וקרו
עורך לשוני: ד. שביט
גרפיקה: נירה אלווד
שיווק: סיגל שמש
סדר: עליזה אור
כתובת המערכת: עקיבא איגר 8, תל־אביב

המען למכתבים: ת"ד 28110 תל־אביב 61280
מחלקת מודעות: טל. 03-6873635
מחלקת מנויים: טל. 03-6874267
מחלקת שיווק: 03-6873635
פקס: 03-5373906
דפוס: אופסט **"אצבעוני"**
הפצה לחנויות: "גד", טל. 03-6877056
דמי מנוי לשנה: -.288 ש"ח כולל דמי־דואר, אריזה ומע"מ.

פריק - שנה ז' * גליון 82
ISSN 0792-9145

כל הכתבים שלנו פריקים אמיתיים בהחלט

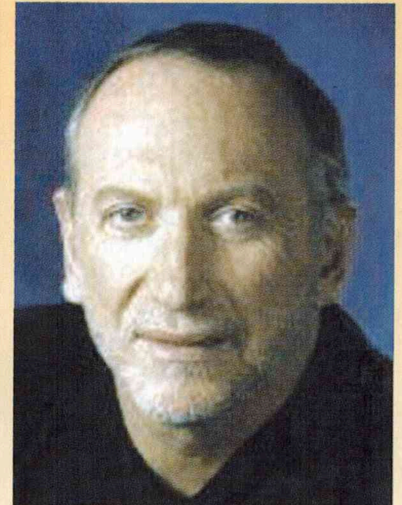
שנה טובה ומבורכת
לכל הקוראים

מאחלים כל חברי מערכת פריק

חדשות



מהפך בסגה



סגה פיטרה את המנכ"ל שלה בארצות־הברית! ברני סטולר, שהיה הנשיא של סגה במשך שנים רבות פוטר ממש ימים ספורים לפני השקתו של הדרימקאסט באר"ב. ישנן שמועות רבות המנסות להבהיר את המהלך הבלתי צפוי. אחת השמועות טוענת, שסטולר זלזל ביכולות של הדרימקאסט.

שקט בבקשה

מילר פרימן, המארגן של תערוכת המשחקים האירופאית ECTS, קבע נהלים מיוחדים להגבלת עוצמת הרעש המותרת. בתערוכות שנערכו בשנים האחרונות, היה רעש בלתי נסבל, כתוצאה מעוצמות הקול הגבוהות ומערכות ההגברה, שניסו למשוך את המבקרים לביתנים השונים. פרימן החליט לקבוע רעש מרבי, המותר להשמעה וגם "משטרת רעש", שתעבור בין הביתנים ותחייב את החברות להוריד את הווליום.

אגב, התערוכה נערכת ממש בימים אלו, בלונדון. סקירת התערוכה צפויה בגיליון הבא.

פלייסטיישן 2

המפעל: בית־החרושת אשר ייצר את הפלייסטיישן 2 ייקרא Graphic Synthesizer. המפעל נמצא בעיר נגסקי, ביפן. כן, אותה העיר בדיוק, אשר במלחמת העולם השנייה הופצצה בפצצת האטום. בניית המפעל תושלם בחודש אוקטובר הקרוב. ייצור המכשירים יחל באביב אלפיים.

המחיר: השמועות החדשות רומזות, שהפלייסטיישן 2 ימכר תמורת 249 דולר. לפי אותם המקורות, כדי לעמוד במחיר הנמוך, סוני תוותר על כמה פונקציות ובהן האפשרות להקרין סרטי DVD. בינתיים נודע, שכנראה יהיו שתי גרסאות למכשיר.

כנס: סוני ערכה כנס מפתחים מיוחד באירופה. אל הכנס הוזמנו נציגי יצרניות המשחקים באירופה, שזכו להצגה מקרוב של המכשיר.

מה השם? קן קוטרגי, המפתח של הפלייסטיישן 2, אמר לאחרונה באסיפת עיתונאים ביפן, שהמכשיר החדש יכלול את השם "פלייסטיישן", אולם עדיין לא ברור איך הוא ייקרא בסוף. קוטרגי הגיב לשאלה, אם המכשיר יקרא "פליי־בייס", כפי שפורסם בעיתונים רבים בעולם וגם בפריק. קוטרגי הכחיש את השם הזה ואמר "פלייסטיישן מממם".

בלי מודם: הפלייסטיישן 2 יגיע לאמריקה בלי מודם. פיל האריסון, סגן הנשיא של סוני באמריקה מסביר: "הפלייסטיישן 2 יגיע עם יציאות שיאפשרו לכל אחד לחבר ציוד היקפי מגוון. אם נחליט היום על מודם מסויים, בעוד שנה הוא ייחשב מיושן. לכן השארנו את הפתח בצורה כזו, שכל אחד יבחר את מה שמתאים לו. אחד ירצה לגלוש עם מודם 56K ושני יתחבר למערכת האינטרנט דרך הכבלים. הפלייסטיישן 2 ערוך לכל מצב."

תאריך חדש: ה־1 בינואר 2000. היום הראשון למילניום החדש.

מה עוד? כתבת ענק מיוחדת בעמוד 38! מותר לדלג כבר עכשיו...

עניין של סגנון

בגליונות האחרונים של פריק, פרסמנו את מצעדי המכירות של המשחקים. החודש, אנו מפרסמים את מצעד הסגנונות! מהו הסגנון הכי חם בעולם משחקי הטלוויזיה? ומהו הסגנון הכי קר? ובכן, להלן המספרים החשובים, המבוססים על סדר של איגוד יצרני התוכנה האמריקאי:

1. משחקי פעולה - 28%
2. משחקי מירוצים - 25%
3. משחקי אסטרטגיה - 24%
4. משחקי ספורט - 13%
5. משחקי מכות - 12%
6. סימולטורים - 1%

הגיים־בוי המעוצב 1



נינטנדו חתמה הסכם עם המעצב הנודע טומי הילפיגר. לפי ההסכם, טומי הילפיגר יעצב מהדורה מיוחדת של הגיים־בוי הצבעוני. המכשיר יהיה בצבע צהוב עם הלוגו של הילפיגר, בצבעי אדום וכחול.

הגיים־בוי המעוצב 2



נינטנדו, בשיתוף אתר האינטרנט dancesite.com עיצבו מספר דגמים מוטרפים של הגיים־בוי הצבעוני. את המכשירים עיצבו אמנים נודעים. מחירי המכשירים מאוד גבוהים ומגיעים עד 500 דולר (במקום כחמישים דולר). ההכנסות ממכירת המכשירים יתרמו למען ילדים נזקקים.

www.dancesite.com,gameboys.shtml



ליקוי ברשת

אינטרנט

עשרות אתרים קרסו מהעומס

עשרות אתרי אינטרנט ברחבי העולם, ובהם אתרים אמריקניים גדו־לים, ששידרו תמונות של ליקוי החמה, לא הצליחו לעמוד אתמול בעומס של מיליוני הכניסות של הגולשים והם פשוט קרסו.

ליקוי החמה היווה הזדמנות טובה לב־חון את ה„כושר" של רשת האינטרנט, והקריסה הוכיחה כי לפחות בכל הקשור לתשתית ולרמת תחזוקה היא עדיין בחי־תוליה.

ההתקשרות החוצה, והיציאה מישראל לאינטרנט העולמי, לוותה אתמול בקש־יים רבים. דווקא אתרים ישראליים, שה־ציעו קישורים לאתרי ליקוי החמה בעו־לם, החזיקו מעמד, וביניהם „וואלה" ו„נטקינג".

דודי גולדמן

כורסם בידיעות אחרונות

הבאג של נינטנדו

השמועה החמה מיפן: חברת נינטנדו לא ערוכה להתמודד עם בעיות באג אלפיים! מה זה אומר? האמת שאין לנו מושג. האם כל המכשירים פשוט יפסיקו לפעול ב־31.12.1999? סביר להניח שלא. מה שכן, לחברה אולי יהיו צרות עם הנהלת־החשבונות, פיתוח משחקים חדשים וכדומה.

יחי הגיים־גיר

הגיים־גיר, מסוף המשחקים הנייד של סגה, עומד להתעורר לחיים. חברת Majesco רכשה את הזכויות לייצר את המכשיר. לא ידוע אם גם יפותחו משחקים חדשים. הגיים־גיר לא זכה להצלחה כמו הגיים־בוי (של נינטנדו) למרות שהיה לו מסך צבעוני ואפילו טיונר, שאפשר לו להיות מכשיר טלוויזיה זעיר ונייד.

אחד על אחד

מארק רוזנמן שוחח החודש עם דייויד הרפולשיימר, האיש העומד מאחורי האמולטור bleem!, המעורר את זעמה הרב של סוני.

שאלה: אנשים רבים מתלוננים, שהתוכנה לא מתאימה לכל המשחקים.
דויד: "זהו אמולטור. אנו משתדלים להתאים אותו לכל המשחקים החדשים. הוא לא אמור להחליף את הפלייסטיישן. זוהי הטעות הגדולה של רוב האנשים. התוכנה מתאימה את המשחק לפי.סי. כמיטב יכולתה."

שאלה: אז נכון שיש בעיות עם הצליל ועם הגרפיקה?
דויד: "תלוי במחשב עליו מריצים את התוכנה. במחשב המצוייד היטב במאיצים, לא צריכות להתעורר בעיות."

שאלה: מי קונה את bleem!?
דויד: "חמישים אלף אמריקאים הלכו לחנויות וקנו את התוכנה. אנחנו מנהלים משא ומתן עם עוד כמה רשתות שיווק גדולות. בנוסף, הרבה יצרניות משחקים רכשו את bleem!, כדי לפתח משחקים חדשים לפלייסטיישן! bleem! מאפשר להם לבדוק את המשחקים יחסית בקלות ומאוד בזול."

שאלה: האם תפתח אמולטורים למכשירים נוספים, למשל לדרימקאסט?
דויד: "חשבנו על זה. לדרימקאסט צריך להיות יחסית קל, כי המכשיר פועל בגרסה של חלונות. אפילו חשבנו לקרוא לו בלימ־קאסט, אבל בינתיים הכל רק בצחוק."

שאלה: מה המשחק הכי מבוקש ל־bleem!?
דויד: "למיטב ידיעתי Metal Gear Solid".

שאלה: איך אתה מגיב לטענות של סוני?
דויד: "התוכנה נועדה לשמח את סוני. אפילו הצענו לה את התוכנה לשימושים שונים. לצערנו סוני דחתה את ההצעה."

התערוכה הקלאסית

כאשר אנחנו מסקרים תערוכה, אנחנו מחפשים את המשחקים הכי חדשים והכי חמים בעולם. והנה, בלאס־וגאס נערכה החודש תערוכה בה הוצגו להיטים החמים ביותר של שנות השמונים! כן, משחקים מלפני עשר ועשרים שנה...

תערוכת Classic Gaming Expo היתה הצדעה אחת גדולה לכל אותם משחקים ראשונים שפרצו את הדרך. משחקים כמו Missile Command ופונג שיצאו לאטארי 2600. המעניין, שמפתחי משחקים רבים חוזרים בנוסטלגיה אל המשחקים ההם. כיום אפשר למצוא מהדורות מחודשות של אותם להיטים היסטריים. ברוב המקרים הם עוברים ניתוח קוסמטי, שמסיר את הקמטים ומסתיר את גילם המופלג. בסופו של דבר, מדובר במשחקים מצויינים, שהצליחו להלהיב את הנוער של פעם גם בלי וידאו וצליל סטריאופוני.

משחקי מלחמה

חברת המשחקים NovaLogic תספק את טכנולוגיית הסימולטורים שלה למשרד ההגנה האמריקאי! המשחקים של החברה יסייעו לצבאות השונים, ברחבי העולם, לשפר את הביצועים הקרביים שלהם. חברת NovaLogic מעסיקה את הגנרל רוברט ספרינגר, שהיה שותף בעשרות משימות מבצעיות, כדי שיעזור לה לשווק את המשחקים שלה לצבאות השונים!

מוסיקה מהסרטים 1

Ryuichi Sakamoto ילחין את המוסיקה למשחק Final Fantasy IX. סאקאמוטו נודע בזכות שירו Rain, שחובר עבור מאדונה ובזכות פרס הגראמי, אותו קיבל על המוסיקה לסרט "הקיסר האחרון".

מוסיקה מהסרטים 2

Michael Giacchino ילחין את המוסיקה למשחק Medal of Honor. ג'יאקינו נודע בזכות המוסיקה לסרטים "פארק היורה". לצורך הפקת מוסיקת הרקע למשחק, ג'יאקינו השתמש בתזמורת הסימפונית של סיאטל, הכוללת 82 נגנים.

מוסיקה מהסרטים 3

הפעם מדובר בדיבוב של הסרט Final Fantasy. חברת קולומביה, שתפיק את הסרט עבור סקוור, חשפה כמה מהשמות המפורסמים, שישעשו את הקולות של הדמויות בסרט: אלק בולדווין (הופיע בסרטים רבים ובהם המרדף אחר אוקטובר האדום וביטלג'וס), וינג ריימס (משימה בלתי אפשרית, קון־אייר), מינג־נה וון (מולאן והסרט לוחם הרחוב), ג'יימס וודס (הרקולס), דונלד סאתרלנד (מ.א.ש), סטיב בוסקמי (ארמגדון), פרי גילפן (סדרת הטלוויזיה פרייזר).

קונאמי תפתח רק למכשירים החדשים

חברת קונאמי החליטה להפסיק את פיתוחם של משחקים חדשים למכשירים הוותיקים בשוק ובהם הנינטנדו־64 והפלייסטיישן. בחברה החליטו להתמקד בדרימקאסט ובפלייסטיישן 2. דובר החברה אמר שהיא תסיים את הפיתוח של כל המשחקים הנמצאים בשלבי פיתוח מתקדמים.

לארה – הקומיקס



חברת Eidos Interactive רכשה חלק ניכר מהמניות של ההוצאה לאור הבריטית Top Cow. חברה זו תתחיל להוציא לאור חוברות קומיקס בכיכובה של לארה קרופט. את החוברות יכתוב דן יורגנס, אשר חובבי סופרמן ודאי מכירים את השם שלו. יורגנס אחראי למספר רב של חוברות סופרמן והוא נודע בעיקר בשל החוברת בה סופרמן נהרג! החוברות של לארה קרופט ייצאו לאור באנגליה החל מחודש נובמבר הקרוב.

סוף המשחק

חברת Ward Six, שפיתחה את מארז המשימות Dawn of Darkness ל־Quake 2 החליטה לא להוציא אותו לשוק. בחברה טוענים שהמנוע של המשחק יותר מדי מיושן ולא אטרקטיבי.

ללעוס את מאריו



חברת ממתקים אוסטרלית התחילה לייצר מסטיקים עם דמותו של מאריו על האריזה.

Monster Rancher הסדרה

בעקבות הצלחתה ההיסטרית של סדרת הטלוויזיה של נינטנדו, פוקמון, סוני החליטה להעלות לשידור את סדרת הטלוויזיה Monster Rancher. הצופים בארה"ב כבר יכולים ליהנות ממנה...

הדרימקאסט הוורוד

בחודש נובמבר תצא מהדורה ייחודית של הדרימקאסט. מדובר במכשיר שייצא בצבע ורוד שקוף. המכשיר ייקרא Hello Kitty והוא יימכר תמורת 23 אלף ין, שהם כ־800 ש"ח.

מצלמה לדרימקאסט

בעלי הדרימקאסט יוכלו לערוך תמונות דיגיטליות בעזרת המכשיר. סגה חתמה על הסכם עם Digital Intelligence, לפיתוח תוכנות מתאימות עבור הדרימקאסט. התוכנה תצא לשוק לקראת סוף השנה.

תערוכת Gen Con

1999 GEN CON GAME FAIR

סוף סוף יש תערוכה המיועדת לקהל הרחב. תערוכות כמו E3 מיועדות בעיקר לאנשי המקצוע. לפעמים עושים לנו טובה, ומאפשרים לבני־הנוער להכנס פנימה ליום אחד. לרוב, הכניסה לתערוכות אלו אסורה על כל מי שטרם מלאו לו 18 ואין בידו תעודה מזהה של עיתונאי או של מפתח משחקים זו היתה תערוכה קטנה יחסית, בלי הכרזות של משחקים חדשים. והנה, בארצות־הברית, מישהו החליט, שצריכה להיות תערוכה גם לקהל הפריקים. התערוכה נערכה בעיר מילווקי שבמדינת ויסקונסין. אלפי בני־נוער הגיעו אליה, חלקם לבושים כמו בימי הביניים או בתחפושות של סדרת "מסע בין־כוכבים". פשוט היה כיף. חבל שבארץ אין תערוכות מהסוג הזה...



להתלבש עם לארה

יצרנית הבגדים Today's Trendz רכשה את הזכויות לייצר בגדים תחת השם של לארה קרופט. הבגדים ייצאו במבחר מידות, החל מילדים ועד למבוגרים.

לנעול את הזוועה

יצרני המשחק Drakan החליטו "לנעול" את הזוועות במשחק. במילים פשוטות: למשחק יהיה קוד, שיאפשר לראות את הדם ומראות מחרידים אחרים. מי שירצה, יוכל להפעיל את הקוד. מי שירצה, יראה משחק יותר רגוע. ריק ניילור, מנהל הפיתוח של המשחק אמר, "זו הדרך היחידה בה יכולנו להבטיח חשיפה מרבית לקהל רחב. הורים מודאגים יוכלו לצנזר את האלימות ואת הגרפיקה הקשה. מצד שני, לאמנים וליוצרים שלנו יש חופש פעולה לפתח משחק מלהיב."

כמו שפנים

קצב המכירה של המשחק Pokmon Snap הוא כמו קצב ההתרבות של שפנים... יותר מ־150 אלף עותקים של המשחק נמכרו תוך שלושה ימים בארצות־הברית. כדי שתבינו עד כמה הכמות משמעותית, רק משחק אחד נמכר יותר בחודש יולי השנה, זהו Driver לפלייסטיישן, שנמכר ביותר ממאתיים אלף עותקים. אבל... הוא הגיע לחנויות כבר בתחילת החודש ואילו העכברון של נינטנדו הגיע רק בסופו.

אגב, בקרוב יצא־לאור ספר על פוקמון: Pokmon - Pathways to Adventure.

Voodoo4

בחודש הקרוב תצא הגרסה החדשה של המאיצים הגרפיים מסדרת Voodoo. ההכרזה החגיגית היתה במהלך ההשקה של המהדורה המשופרת של Voodoo3.

הרשעה ראשונה

ממשלת ארצות־הברית הצליחה להרשיע סטודנט אמריקאי, שבאתר האינטרנט שלו נמצאו 500 קובצי MP3 לא חוקיים. הסטודנט הודה במעשה והוא נידון לשלוש שנות מאסר ולרבע מיליון דולר קנס. להערכת משפטנים אמריקאים, בגלל שמדובר בהרשעה ראשונה מסוגה, יתכן שהסטודנט דווקא יזכה להקלה בעונש החמור אשר נפסק נגדו! (ראו כתבה בעמוד 10).

כל מה שרצית לדעת על MP3 ולא ידעת את מי לשאול...

MP3



עד לפני שנתיים, MP3 היה עוד שיטה לאחסון קובצי קול. אלא שאז העולם גילה את העוצמה שלו - שמירה על איכות הצליל ברמה של תקליטור בצורה דחוסה היטב. התוצאה - מיליארדי חובבי מוסיקה מכל העולם יצאו מגדרם. התוצאה השנייה - מיליוני מוסיקאים מכל העולם נותרים ללא פרנסה...

מאת: יואב גורדון

האמת צפופה

כל הפטנט נשמע פשוט מדי. בסך הכל מקצצים את גלי הקול, שהאוזן האנושית לא מסוגלת לשמוע. גלי־קול אלה ממלאים נפח רב בתוך קובצי הקול. אז באה תוכנת מחשב פשוטה, חותכת אותם החוצה ומשאירה קובץ נקי נטו להשמעה. כדי שהעסק ישמע עוד יותר טוב, מפעילים עוד טריקים רגילים של כיווץ קובצי מחשב. התוצאה הסופית, הקובץ קטן בערך פי 12. כדי שתבינו את העוצמה של הכיווץ: דקה אחת של מוסיקה, באיכות תקליטור, תופסת כעשרה מגה־בייט. שיר, באורך של 3 דקות, תופס 30 מגה־בייט. להוריד 30 מגה־בייט מהאינטרנט, אם אין לכם קו ISDN, לוקח הרבה זמן. אולם בשיטת MP3 הקובץ מתכווץ לנפח של כ־2.5 מגה־בייט בלבד! והכי חשוב, לא מאבדים את איכות הצליל!

מי המציא את MP3?

את ה־MP3 המציאו המהנדסים המבריקים של Moving Picture Experts Group. זו קבוצה של אנשים, המפתחים סטנדרטים עולמיים להעברת קובצי תמונות, קובצי וידיאו וגם קובצי צליל. רבים מכם מכירים את פורמט הווידיאו MPEG, שהוא ראשי־התיבות של שם הקבוצה. פורמט הקובץ MP3 הוא קיצור של MPEG 1 Audio Layer 3.

כאשר חברי הקבוצה המציאו את ה־MP3 הם לא דמיינו, שהוא יהפוך ללהיט כה היסטרי. סביר להניח, שהם גם לא חשבו, שהוא יעורר בעיות חוקיות כה רבות. דבר אחד בטוח - הם רצו לעזור לגולשי האינטרנט ולאמנים. בפועל, ה־MP3 פוגע אנושות בתעשיית המוסיקה בעולם.

חוקי ולא חוקי

MP3 בהחלט בהחלט חוקי. אז מה לא חוקי? למרבה המוזרויות, קובצי ה־MP3 עשויים להיות לא חוקיים. ולהלן הדוגמא הכי פשוטה בעולם, שתסביר את החוק.

נניח שאביב גפן רוצה לקדם את הדיסק החדש שלו. לצורך כך, אביב גפן פותח אתר באינטרנט ושם בו את אחד השירים שלו. אביב גפן אינו דורש דבר עבור השיר. כל אחד יכול להכנס לאתר, להוריד את השיר אל המחשב הפרטי שלו ולהשמיע אותו להנאתו. זה חוקי.

אבל... אסור לכם לצרוב את השיר על CD ולמכור אותו לחבריכם או לכל אדם אחר. כל אדם בעולם, בעצמו, רשאי להוריד את השיר מהאינטרנט לצרכיו האישיים בלבד.

עבירה חמורה ביותר, הנה לקיחת את הדיסק החדש של אביב גפן, להסב אותו לפורמט MP3 ולהעלותו לאתר שלכם באינטרנט. זכות זו שמורה אך ורק לאביב גפן. כל המעלה שירים שאינם שלו לאינטרנט, פוגע בזכויות היוצרים של האמן.

בארצות־הברית כבר הוגשו תביעות משפטיות נגד בעלי ומפעילי אתרי אינטרנט. אלו נחשבים "דגים שמנים". אחד מהם, ג'פרי ג'רארד לוי, בן 22, נידון החודש לשלוש שנות מאסר ולקנס בגובה של רבע מיליון דולר! עדיין לא שמענו על אף אדם פרטי, שהוריד קובץ MP3 מהאינטרנט ונתבע לדין או נשלח לכלא. לעומת־זאת, יצרניות הדיסקים הגדולות עובדות שעות נוספות במטרה לפתח שיטות, שלא יאפשרו להסב תקליטורים לקובצי MP3. שוב, עדיין לא שמענו על פיתוח כזה שפועל בהצלחה.

איזו מוסיקה אפשר לשמוע?

שאלה טובה יותר היא: איזו מוסיקה אי־אפשר לשמוע. באינטרנט יש כיום אלפי אתרים בהם מאוחסנים קובצי MP3. כל הזמרים, כל הלהקות, כל התזמורות, כל המלחינים, כל היוצרים, מכל סגנון אפשרי: קלאסי, ג'אז, רוק, פופ, דאנס, מזרחי, אתני, מודרני... יצירות שאלו הדרך היחידה להשיג אותן ויצירות הנמכרות בחנויות. חוקי ולא חוקי כאחד. רק צריך לחפש ואפשר למצוא. בסוף הכתבה תמצאו רשימה קצרה של מנועי חיפוש יחודיים ל־MP3.

מה אני צריך עכשיו?

קודם כל מחשב טוב, רצוי פנטיום 166 ומעלה, 32 מגה־בייט בזיכרון ה־RAM, כרטיס־קול איכותי (מומלץ לפחות 16־ביט), חיבור לאינטרנט (מודם 33.6K ומעלה) וזהו. את התוכנות להשמעת קובצי ה־MP3 תצטרך להוריד לפני הכל. יש כמה תוכנות, שמותר להוריד בחינם.

אגב, כיום יש בשוק מספר רב של מכשירים, הנראים כמו ווקמנים, המאפשרים להוריד אליהם

נגני MP3

חברת "סקאל דיוטי פרי" החלה לשווק את נגן המדיה הדגיטלית MP3 במחיר 200 דולר בלבד בחנויות הדיוטי פרי. מדובר במכשיר חדשני, בגודל של ווקמן אישי, אשר כולל נגן קבצי MP3 מכשיר רדיו משוכלל וטייפ קסטות אלקטרוני. (התמונה משמאל)



מדובר בחידוש עולמי אשר יצא לפני מספר חודשים ביפן, וישראל הנה השוק הראשון בעולם אליו בחרה חברת SANSUI להפיץ את המוצר החדשני. מדובר על פיתוח בלעדי של החברה, שעל פי הערכות בשוק האלקטרוניקה, רק בעוד 8-10 חודשים ייצאו לו מתחרים בחברות אחרות.

ייחודו של המכשיר שהוא מאפשר השמעות שירים בתקן MP3, אותם ניתן להוריד מרשת האינטרנט, נוסף על קלטות אודיו רגילות ויכולת קליטה של תחנות רדיו. מחירו של המכשיר ביפן עומד על 400 דולר, בעוד שבחנות החשמל של סקאל דיוטי פרי בנמל התעופה יימכר ב־200 דולר ובחנויות בישראל ב-1950 שקל.



לדברי ארנון בא־גד, מנהל מוצרי סנסואי בסקאל "יתרונו של המכשיר נובע מהיכולת להקליט עליו מוסיקה המופצת בחינם באמצעות רשת האינטרנט, ובמקביל להשתמש בו גם כטייפ קסטות וכמשיר רדיו בכל דבר. על המכשיר אפשר להקליט אין סוף פעמים, ואיכות קטעי המוסיקה מקבילה לאיכות של תקליטור" - כמו דיסקמן.

ובתמונה מימין, ה־MP3-Station - שמתחבר לפלייסטיישן ומאפשר להשמיע דרכו את המוסיקה, שהורדתם מהאינטרנט!

את קובצי המוסיקה ולהאזין בדרכים. כמה מהם משוכללים למדי וכוללים גם רדיו, טייפ ועוד. (ראה ידיעה במסגרת למעלה).

שתי הברכות

אחרי שתגיעו לאתרי ה־MP3, תגלו שני מושגים חשובים. אני מכנה אותם שתי הברכות. הראשונה היא Streaming MP3. זוהי טכנולוגיה, המאפשרת להשמיע את הקובץ גם אם לא גמרתם להוריד אותו. בקיצור: אין בזבוז זמן. כיום יש תחנות רדיו הפועלות באינטרנט ומאפשרות לכם להאזין לאינספור יצירות מוסיקאליות כמעט בזמן אמתי. חשוב לומר שמומלץ חיבור מהיר.

והברכה השנייה היא skin. אלו קבצים המשנים את המראה החיצוני של תוכנות ה־MP3. כך התוכנה תוכל להיראות כמו מערכת סטריאו משוכללת וכדומה, בהתאם לשגעונות הפרטיים שלכם. אין ספק שגרפיקה טובה תורמת לאווירה.



המדריך המהיר

או.קיי. הבטחתי רשימת אתרים קצרצרה. אני מבטיח לכם, שכל חיפוש במנועים של וואלה או יאהו, יחשוף עוד אינספור אתרים, חדשים וישנים.

מנועי חיפוש:

www.2look4.com
www.filequest.com
www.audiofind.com
www.snap.com

ספריות חוקיות!

www.mp3.com
www.allmp3.com
www.listen.com
www.emusic.com
www.epitonic.com
www.cybertropix.com
www.worldwidebands.com

ספריית SKIN

www.winamp.com/winamp/skins/index.phtml

תוכנות להשמעת הקבצים:

www.musicmatch.com
www.audiosoft.com
www.virtuosa.com
www.xingtech.com/mp3/audiocatalyst
www.audiocatalyst.com

זהו. הכי חשוב: תיהנו מהמוסיקה, אבל זכרו לשמור על החוק. אף אחד לא רוצה שהמוסיקאים של ימינו יגוועו ברעב כמו מלחינים ידועים לפני מאה ומאתיים שנה, רק בגלל שאנחנו גנבנו להם את הקבצים!

רוק & רול וואלה!

וואלה והד־ארצי, השיקו את אוסף להיטי הקיץ "רוק & רול וואלה!". האוסף כולל 12 שירים של כמה אמנים והרכבים, שהוציאו לאחרונה את אלבומי הבכורה שלהם. לצידם מופיעים אמנים ותיקים כמו אביב גפן, איגי וקסמן, פורטיס־ברכה, נמרוד לב, ואחרים.

www.walla.co.il/rocknroll

הזמן הצהוב

המדור לכתובות אינטרנט בנושאי משחקים: חדשות אינטרנט, תוכנות ציבוריות, גרסאות הדגמה, בוחני ביתא וכל מה שמעניין אתכם. זמן הורדת הקבצים מהרשת על אחריותכם בלבד!

מלחמה

סוני ואלקטרוניק ארטס הגישו תביעה משפטית נגד אתר אינטרנט, שהפיץ העתקים פירטיים של משחקים!

משטרת ארה"ב ערכה פשיטה גדולה על המשרדים של אתר אינטרנט גדול, שהעלה לאתר העתקים לא חוקיים של משחקים ומכר אותם. במהלך הפשיטה הוחרמו מחשבים ותקליטורים רבים.

מדי שנה נגרם נזק של כשלושה מיליארד דולר לתעשיית המשחקים. העדר ההכנסות גורם לכמה בעיות:

דבר ראשון, בגלל שנמכרים פחות משחקים, המשחקים שנמכרים עולים יותר כסף! מדוע? כי פחות משחקים צריכים כסות את עלויות הפיתוח היקרות של המשחקים.

דבר שני, יצרניות רבות מפתחות פחות משחקים. הן מפתחות רק משחקים שהן בטוחות בהצלחה המסחרית שלהם.

דבר שלישי, יצרניות המשחקים חוסכות בעלויות הפיתוח של המשחקים. הן משקיעות פחות בגרפיקה, בצליל וגם באורך המשחק.

דבר רביעי, חברות רבות לא מצליחות לשרוד והן נסגרות או נמכרות.

חשוב לומר: אנשים רבים טוענים שהם מעתיקים משחקים בגלל המחיר הגבוה. האמת, שככל שמעתיקים יותר משחקים, המחיר רק יעלה. מי שמשלם את המחיר הם אנשים הגונים וטובים, שתומכים בתעשיית המשחקים ומפרגנים לה. מי שמעתיק וצורב הוא בהחלט לא פריק אמיתי - **הוא סתם גנב.**

בוחני ביתא

BattleTech 3025

המשחק הזה יאפשר לכם להתמודד מול 50 אלף שחקנים מכל העולם! מדובר במשחקים של מכונות ענק היוצאות לקרב תלת־ממדי ברחבי האינטרנט. נשמע מעניין? יצרני המשחק מחפשים לו בוחני ביתא. אתם מוזמנים להתרשם ממנו באתר האינטרנט וגם להרשם.

www.battletech3025.com

Age of Empires II: The Age of Kings

אבוד לכם... רצינו לבשר לכם על ההרשמה לבוחני ביתא למשחק ואז... מיקרוסופט דיווחה שיותר מ־160 אלף נרשמו. למרבה הצער מיקרוסופט הזדקקה רק ל־300 בוחנים! אז אולי בפעם הבאה... (תמונה למטה)

www.microsoft.com/games/age2



פרסומות

הדרימקאסט באמריקה

סגה מאפשרת להוריד סרטון Quicktime מתוך מסע הפרסום של הדרימקאסט בארה"ב. מי שזה מעניין אותו שיתכונן לקובץ צנוע של שישה מגה.

www.sega.com/console/virus/apocalyp.mov

הפלייסטיישן בתערוכה

בתערוכת E3, שנערכה לפני מספר חודשים, הוצגו מספר סרטוני וידאו, שהדגימו את הביצועים של הפלייסטיישן 2. את אחד הסרטונים האלו תוכלו להוריד ולראות:

www.silent-news.com

Final Fantasy Movie

בתערוכת סיגרף 99, הוצגו קטעוני וידאו מתוך סרט הקולנוע Final Fantasy Movie. מי שסקרן יוכל להוריד קטעים אלו:

www.thegia.com/features/ff-movie/ffmoviemedia5.html

טלאים

TA: Kingdoms

הטלאי מתקן כמה מהבאגים, שהתגלו במשחק וגם מוסיף עוד מקשי פקודות.

www.takingdoms.com

משחקים

TrickStyle
טונות של מידע על משחק המרוצים והפעלולים, שייצא בקרוב לדרימקאסט.
www.acclaim.net/games/trickstyle/index.html



Turok: Rage Wars
האתר של המשחק בהחלט מעורר ציפיות בקרב בעלי הנינטנדו־64. גלשו ותהנו.
www.turok.com/ragewars/index.html

Arc The Lad III
סוני חושפת את הפרק השלישי בסדרת משחקי התפקידים לפלייסטיישן. האתר מערב קצת בין יפנית לאנגלית, אבל אתם כבר תסתדרו...
www.scei.co.jp/sd2/arc3

Thrasher: Skate and Destroy
באתר תמצאו את המידע הרגיל, כולל מוסיקה, תמונות ועוד. למי שאינו יודע מדובר בסימולטור החלקה, שייצא באמצע נובמבר הקרוב לפלייסטיישן.
www.skateanddestroy.com

Jade Cocoon
חובבי הטפטים, בסגנון האנימה היפני מוזמנים...
www.filekey.com/linnpr/jadewall.zip

קספרוב נגד העולם



קספרוב, אלוף העולם בשחמט, ניהל קרב אדירים נגד שחקנים רבים באמצעות אתר המשחקים של מיקרוסופט. עד כה, מיקרוסופט מדווחת, שהארוע העולמי זכה לאחת החשיפות המסחררות בתולדות האינטרנט. למעלה משישה מיליון איש חזו בקרבות במשך חודש ימים.

משחקי הדרימקאסט בתשלום

את המשחקים של הדרימקאסט ניתן לשחק גם דרך שרתי משחקים מיוחדים באינטרנט. לקראת השקתו של המכשיר באמריקה ובאירופה, סגה הודיעה, שהמשחקים יהיו בתשלום! עדיין לא נמסר על התעריף...

הורדות

Alpha Centauri
תרחיש חדש למשחק נמצא באתר האינטרנט שלו. התרחיש מיועד למשחק רב־משתתפים והוא נקרא Race for Wealth. במשחק יש אפשרות לגלם את שומרי השלום או את האוניברסיטאות במטרה לכבוש את האי.
www.alphacentauri.com

NecroHunter
רוצים לשחק את Quake עם חרב אור, כמו אובי־ואן קנובי במלחמת הכוכבים? בכתובת הבאה תמצאו את הקובץ המתאים...
www.3dpalette.com/necrohunter

Dungeon Keeper 2
שלב חדש למשחק נמצא ברשת וניתן להורידו בקלי קלות:
www.dungeonkeeper.com

מוסיקה מהמשחקים



Jeremy McGrath Supercross 2000
עשרה מלחינים התחרו על כתיבת המוסיקה למשחק הזה. אם מתחשק לכם להאזין להצעות שלהם, אתם מוזמנים. כל הקבצים בפורמט MP3 והם חוקיים להורדה.
www.acclaimsports.com/supercross2k/mp3/index.html

הגיע הזמן

משחקים שהגיעו ממש החודש למערכת

לוח הזמנים והמידע המופיע כאן נמסר על-ידי היבואנים

אתה חושב שאתה חכם - ספורט

המשחק השני בסדרת "אתה חושב שאתה חכם" הנו שעשועון טריוויה ישראלי בנושאי ספורט שונים, המתובל בהומור האופייני לטל פרידמן. יותר מ־1000 שאלות מתוחכמות בכדורגל ישראלי, כדורסל, מונדיאל, NBA, שחייה, אתלטיקה קלה ואפילו רכילות ספורטיבית וסקנדלים שלעולם לא יישכחו. כל אלה, בנוסף להתייחסות אישית למשתתפים, על ידי זיהוי שמותיהם וקריונם, תוך שימוש בהערות רלוונטיות לאורך כל השעשועון, הופכים את משחק המחשב לחוויה אישית יוצאת דופן ומעניקים למשחקים בו תחושה של כוכבי שעשועון טלוויזיוני אמתי.

"אתה חושב שאתה חכם" מציע אפשרויות חדשות ופעילויות טריוויה שלא היו בקודמים, למשל אתר האינטרנט של המשחק, אליו יכולים המשתתפים לשגר באופן אוטומטי את התוצאות, כדי להתמקם בטבלת "אלוף הארץ בטריוויה ספורט" ואף קטעי וידאו, הכוללים פספוסי ספורט נבחרים מכל העולם.

אל טל פרידמן המנחה ה"מופרע" של המשחק, הצטרף שימי ריגר, פרשן ערוץ הספורט, המפרש את המשחק באופן המיוחד רק לו. בכתיבת התכנים נטלו חלק תסריטאים מפורסמים. ביניהם: משה פרסטר ויוני להב.

המחיר: 129 ש"ח.

קרנבל טריוויה ספורטיבי ● חגיגת טריוויה מטורפת
אתה חושב שאתה חכם
ספורט
מנחה: טל פרידמן
מעל 1000 שאלות
בשיתוף ערוץ הספורט

Encarta Encyclopedia 2000

הסנונית הראשונה של מוצרי מיקרוסופט למילניום החדש - Encarta Encyclopedia 2000. האנציקלופדיה משלבת טקסט וקטעי מולטימדיה מרהיבים. 36 אלף מאמרים, 19 מיליון מילים, יותר מעשרת־אלפים תמונות ואיורים, 3500 קטעי צליל ועוד 19 אלף קישורים לאתרים באינטרנט.

גרסת ה"דה־לוקס" כוללת עשרות טיולים וירטואליים לאתרים חשובים ברחבי־העולם.

רוכשי האנציקלופדיה יוכלו להתעדכן כל השנה במידע עכשווי, דרך האתר של מיקרוסופט באינטרנט.

מחיר הגרסה הרגילה - 269 ש"ח
מחיר גרסת הדלוקס - 459 ש"ח

Requires Windows 95, Windows 98 or later, or Windows NT Workstation 4.0 or later
Microsoft
Encyclopedia
The World's Best-Selling Multimedia Encyclopedia
30,000+ authoritative articles
A wealth of spectacular multimedia
Easier-to-use interface
7,000+ World Wide Web links
280+ new-style World Maps
MICROSOFT WORLD ENGLISH EDITION
ENCARTA
Encyclopedia 2000

Blaze & Blade



משחק תפקידים המתרחש כולו בסביבה תלת־ממדית מצויירת וקסומה, FORSESIA. המשחק מזמין את השחקן להצטרף לארבעת הגיבורים במסעם הקסום, ולסייע להם למגר את כוחות הרשע מהממלכה.

בתחילת המשחק על השחקן לבחור:

דמות - מתוך מגוון של 16 דמויות: גמד, שדון, פיה, קוסם, לוחם ועוד, **יכולות** - ניתן להתאים לכל דמות יכולות ואפיונים שונים כגון: זריזות, קסמים ולחשים, **כלי נשק** מתוך מבחר של כ־400 פריטים **וזוויות צילום**.

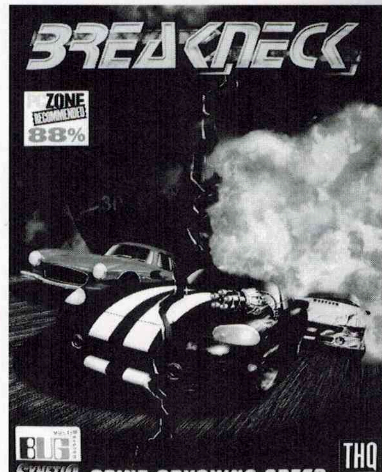
Blaze & Blade המצטיין באנימציה תלת ממדית מרהיבה וכולל ממשק ידידותי ופשוט להפעלה, מתאים למשחק יחיד או למשחק רב משתתפים (עד 8 שחקנים) דרך רשת מקומית, מודם או אינטרנט.

דרישות מערכת: מחשב פנטיום 133 מגהרץ, חלונות 95/98, זיכרון פנימי 24 מגהביט, כרטיס גרפי, 10 מגהביט פנויים בכונן קשיח, כונן תקליטורים במהירות מרובעת, DIRECT-X5 ומעלה ועכבר תואם מיקרוסופט.

לבני 13 ומעלה - מחיר: 219 ש"ח.

BreakNeck

BreakNeck הנו מירוץ מכוניות קצבי ומהיר המתרחש ב־21 ארצות וכולל 24 מסלולי תחרות חדשים, יותר מ־40 סוגי כלי רכב ותנאי מזג אוויר משתנים (גשם, ערפל, שלג), המציבים בפני הנהג אתגרים גדולים ובלתי צפויים.



המשחק מאפשר לנהג לבחור את סוג המירוץ (ראלי, מעגלי), סוג הרכב ופני השטח מתוך רשימה מוצעת. כל מירוץ אותו הוא מצליח לסיים, מזכה אותו, כמובן, בכסף מנותן החסות.

אפשרויות הבחירה הרבות מאפשרות אינספור צירופים, המבטיחים שעות רבות של הנאה ואתגר בכל משחק. כמו כן ישנה אפשרות למשחק מרובה משתתפים, משחק אחד על אחד או משחק ברשת.

דרישות מערכת: מחשב פנטיום 133 מגהרץ, חלונות 95/98, זיכרון פנימי 24 מגהביט, כרטיס גרפי, 50 מגהביט פנויים בכונן קשיח, DIRECT-X5 ומעלה ועכבר.

המחיר: 199 ש"ח.

FLY!

FLY! הוא סימולטור טיסה חדש המציע תא טייס מציאותי ביותר, כולל פנל אמיתי בכל אחד מהמטוסים, מערכות אווירונאוטיות, (ACD) Audible Air Traffic Control - עבודה מול מגדל פיקוח בנחיתות/המראות וקשר עם מטוסים אחרים באזור, ניווט באמצעות GPS, תנועת מטוסים אווירית, פני שטח המבוססים על תמונות לווין, 13,500 מסלולי המראה/נחיתה ו־9,500 שדות תעופה ברחבי העולם.

אפשרויות המשחק כוללת טיסה היכן שתרצה על־פני הגלובוס ובאיזה מזג אוויר שתחפוץ: עננים/רוחות/גשמים/שלג וקרח ומתי שתרצה (יום/לילה).

יש אפשרות למשחק רשת (עד 8 שחקנים) כולל קשר און־ליין באמצעות מיקרופון וטבלאות וקטור ומפות לשימוש מיידי תוך כדי הטיסה.

במשחק ישנם חמישה מטוסים:

Cessne 172R skyhawk - פרופלור חד מנועי.
Piper Malibu Mirage - טורבו פרופלור חד מנועי.
Piper Navajo Chieftain - פרופלור דו מנועי.
Beechraft King Air B200 - טורבו פרופלור דו מנועי.
Rayytheon Hawker PX800 - סילון.

מוסיקה עכשווית



"הד", המכללה למוסיקה עכשווית, מקיימת קורס קצר, הנמשך רק שלושה שבועות, המיועד להכניס את הפריקים לעולם המוסיקה האלקטרונית.

לימוד יצירת המוסיקה נעשה באמצעות תוכנת מחשב, כולל הסבר על הציוד והמכשירים באולפן: סמפלר, סינטיסייזר, מיקסרים ועוד. כל תלמיד יוצר "טרק" מוגמר, שנצרב על־גבי דיסק.

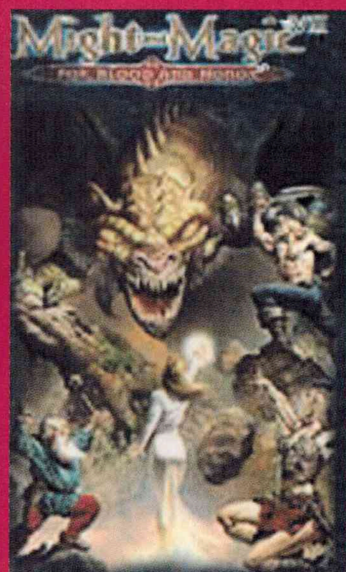
את הקורס מרכז אמן הטראנס שחף שוורצמן (בתמונה).

Might & Magic 7

For Blood and Honor

אפשר להסתכל על המשחק הזה בשתי צורות. האחת היא כמובן הצורה של חולי הסגנון והשנייה היא של אלה שלא ממש מתים עליו. אני אישית, השתייכתי לסוג השני עד ששיחקתי במשחק הקודם (Might & Magic 6).





התלונות העיקריות מהמשחק הקודם היו על גרפיקה לא מוצלחת במיוחד ועל העובדה שהמשחק לא תמך במאיצים תלת ממדיים. מסתבר שאחרי הכל, החברות באמת מתייחסות לתלונות ששולחים אליהן ולא כפי שהיה נהוג עד היום. אז המתכנתים ניגשו לעבודה והוסיפו למשחק תמיכה במאיצי תלת־ממד ובגרפיקה משופרת. אבל מסתבר שגם פה היו בעיות.

נכון להיום, כל מחשב שניסיתי לשחק עליו את המשחק בהאצה תלת־ממדית נתקע כאשר ניסיתי להיכנס לתפריט ה־Options. לא מזמן שלחתי E-Mail לחברת 3DO בתקווה שהם יקראו את המכתב ויוציאו תיקון אשר יאפשר לשחקנים לשחק את המשחק המעולה הזה גם בגרפיקה תלת־מימדית. מאותה סיבה בדיוק, הציונים של הגרפיקה בכתבה זו יינתנו לפי הגרסה ללא ההאצה הגרפית. לשמחתי, קיבלתי תשובה . ואילו לאכזבתי, החברה מודה שהתמיכה במאיצים פשוט לקויה...

גם ללא ההאצה הגרפית אני חייב להודות שהמשחק נראה לא רע בכלל. בממשקו הגרפי ובתצורה הוא מאוד דומה למשחק הקודם. נראה שנפתרו במשחק כמה בעיות שהיו במשחק הקודם, ספק בגרפיקה, ספק במנוע של המשחק ואלו היו כל המקרים המוזרים של גופות שריחפו באוויר, מפלצות שעברו דרך קירות (לא בכוונה) וכדומה. בנוסף לכך, הם חילקו את המשחק לחלקים אשר בסוף כל חלק ישנו סרט אנימציה מעולה ברמה שקשה למצוא היום.

לגבי הסאונד במשחק, אפשר להגיד שהוא פשוט מושלם. הקולות מאוד ריאליסטיים למרות שהדיבורים יכולים להיות קצת מעצבנים אחרי ששומעים אותם מקריאים טקסטים באורך מגילת אסתר. המוסיקה במשחק פשוט לא מהעולם הזה. היא מתאימה באופן מפליא מאוד למשחק וכוללת 19 טראקים מדהימים ביופיים והייתי אומר ששווה לקנות את המשחק גם אם זה רק בגללם. לשבת ולהירגע לצלילי מוזיקה כזאת אחרי יום עבודה קשה, יכול להיות הדבר שכולנו צריכים.

הממשק של המשחק כמעט זהה לממשק של המשחק הקודם. אם לא

המשחק: Might & Magic 7
המכשיר: פי.סי.
שיחק: יניב פלדמן

גרפיקה (ללא האצה תלת ממדית) - 90%

גם ללא האצה תלת ממדית המשחק נראה נפלא וזז חלק על כל מחשב עם 64 זיכרון ומעלה. אפשר להוסיף לכך גם את סרטי האנימציה באיכות מעולה ששווים כל מגה על ההרד־דיסק.

צליל - 100%

ציון 100 זה לא דבר שאני נותן בכזו קלות, אבל למשחק הזה מגיע כל אחוז ואחוז ממנו. הקול במשחק מאוד מדויק וחד גם ללא שום סוג של תמיכה בהאצה תלת־ממדית של סאונד. המוסיקה פשוט דגולה, אין שום דרך אחרת להגדיר אותה. אני מקשיב לה בזמן שאני מכין את הכתבה הזאת ואני אומר לכם, היא אחד הגורמים הכי מושכים במשחק. זה בדרך כלל לא קורה הרבה במשחקים מהסוג הזה. 3DO, תמשיכו לנגן!

ממשק - 100%

כמו שאמרתי קודם, זה לא ציון שניתן בכזאת קלות, אבל למשחק הזה פשוט מגיע. אומנם למי שלא שיחק במשחק הקודם ייקח קצת זמן ללמוד את המקשים וייהוא ייאלץ להעזר בהתחלה בחוברת ההפעלה (אני לא יודע אם היא בעברית כי אני קיבלתי את המשחק מאנגליה ביום שהוא יצא), אבל אחר־כך הוא ילמד ויתרגל אליהם. 3DO לא הקצו מקש אחד מיותר!

אורך חיים - 80%

עד כמה שאני חולה על המשחק הזה, לצערי הרב הוא קיבל ציון נמוך פה בגלל החוסר במשחק הרב משתתפים. אם היה לו את זה, זה היה "המשחק" היום בשוק והיה גורם לפחות לאותה מהפכה שעשה Command & Conquer בתקופתו. הדבר שמחפה על זה הוא עצם אורכו של המשחק. אחרי שעות מרובות של ישיבה על המחשב במשחק הקודם, הובטח לי ממקורות יודעי דבר שהמשחק הזה ארוך לפחות כמו הקודם אם לא יותר.

ציון כולל - 95%

אומנם מגיע לו יותר מזה, אבל הקטע עם ההאצה התלת ממדית ה"מקולקלת" והחוסר במשחק רב משתתפים מאוד הרגיזו אותי. דבר אחד אני יכול להגיד לכם, למרות שאני לא קניתי את המשחק הזה בארץ אני חושב ששווה לרוץ ולקנות. שימו לב ! זהו המשחק הכי יקר שנראה עד היום בחנויות בישראל - 269 ש"ח נכון להיום ולפי דעתי הוא שווה כל שקל!!!!!

לרוץ מהר, לפני שייגמר!!!



שיחקתם במשחק הקודם ייקח לכם קצת זמן לשבת וללמוד את כל המקשים, אבל אחרי שמתרגלים, זה מאוד נוח. ניתן לשחק עם מקלדת בלבד או עם שילוב של מקלדת ועכבר.

בנוסף לכל אלה ישנם הרבה דברים חדשים במשחק, כגון התוספת של הגובלין למבחר הדמויות, המוני מפלצות חדשות כמו ה־Drones וה־Goglings, חוקים חדשים שיכולים לתסכל לפעמים, כגון החוק לפיו אתה חייב מיומנות של אלכימאי בשביל לערבב שיקויים ואתה לא יכול סתם ליצור שיקויים שמעלים לך את התכונות מתי שמתחשק, מצד אחד חסרון, מצד שני זה יתרון בגלל שזה נותן יותר אתגר במשחק. נוספו גם מיומנויות חדשות כמו גניבה. כאשר המיומנות של הגנב שלך (אם יש לך אחד) עולה וגוברת, כך גדלים סיכוייו ומיומנותו לכייס אנשים ולגנוב מחנויות. כאשר אתה חסר־כסף, זהו דבר מועיל עד מאוד.

בעקבות כך שאני עדיין תקוע בשלב מוקדם מאוד במשחק, זה כל מה שאני יכול לספר בינתיים ואת העלילה אני לא ממש יכול לספר כי המשחק מחולק לחלקים שלכל אחד מהם יש עלילה שונה.



Total Annihilation KINGDOMS

זוכרים את Total Annihilation... נזכרתם? יופי, עכשיו תיקחו אותו, תחזרו 3000 שנה אחורה ותהפכו אותו למשחק טוב.

המשחק: Total Annihilation: KINGDOMS
המכשיר: פי.סי.
שיחק: מאור בטאט

גרפיקה - 95%
גרפיקה מצויינת. המתכנתים של cave dog שמו לב לכל פרט קטן. יש תמיכה במאיץ גרפי וגם אם אין לכם על תדאגו - המשחק נראה מצויין גם בלעדיו.

צליל - 35%
אין שום דבר חדש, סתם כמה טרקים מעצבנים, ובכל פעם שלוחצים על חייל יש איזו אנחה של איש זקן.

רמת משחק - 40%
מתוך 30 משימות, 20 אפשר לסיים ב־5 לחיצות על העכבר, 5 אחרות צריך להקדיש קצת מחשבה ו־5 הנותרות (לפחות לי) היו מאוד קשות.

רמת ממשק - 90%
ממשק נוח מאוד עם הרבה קיצורים כדי להקל על השליטה במשחק.

אורך חיים - 80%
למרות שרוב השלבים מאוד קלים, המשחק מאוד ממכר וצפויות לכם הרבה שעות הנאה ממנו. אל תתאכזבו אם אתם נתקעים בשלב מסוים. למשחק הזה יש נטייה לתת שלב אחד קשה אחרי רצף של 5 קלים מאוד (פשוט לא מוכנים לקפיצה כזו ברמת הקושי).

ציון כולל - 75%
חוץ מהצליל שהיה לדעתי מתחת לכל ביקורת, מאוד נהניתי מהמשחק, רק חבל שלא עשו יותר שלבים או העלו את רמת הקושי באלו הקיימים.



Kingdoms הוא משחק אסטרטגיה שמתרחש בעולם הדמיוני "דריאן". בניגוד ל־99% ממשחקי האסטרטגיה האחרים ל־Kingdoms יש באמת עלילה, והיא אפילו מעניינת. גרקיוס ששלט בעולם היה קוסם חזק וטוב שנשבע לא לנצל את כוחו לטובתו האישית. לאחר מותה הפתאומי של אשתו גרקיוס נכנס לדיכאון עמוק שמנע ממנו לשלוט בעולם, וללא כל ברירה העביר את שלטונו לארבעת ילדיו הצעירים, כשכל אחד מהם מקבל חלק מהממלכה הגדולה. שניים מן האחים המשיכו את הבטחתו של אביהם ולא השתמשו בקסם, בעוד שהשניים האחרים ראו בכוחו של הקסם יתרון גדול ואימצו אותו. ארבעת האחים נלחמים זה בזה, כאשר כל אחד שואף להעצים את כוחו.

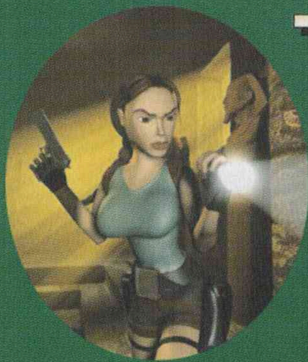
לא כמו במשחקי האסטרטגיה האחרים בהם השחקן/ית יכול/ה לבחור את הצד בו הוא/היא רוצה לשחק, ב־Kingdoms יש קו עלילה כללי, כאשר כל פעם השחקן/ית משחקים צד אחר לפי קו העלילה. ישנו מבחר של 16 יחידות לכל צד, כשכל יחידה שונה מן השנייה, חוץ מ־2 יחידות בסיסיות.



אחד מהדברים שאהבתי במיוחד במשחק הזה הוא שההתמקדות במשחק היא על הקרב ולא על בניית מבנים וניהול משאבים. ישנו רק משאב אחד והוא מאנה, כל מה שצריך לעשות כדי לקבל אותו הוא לבנות מבנה קטן בנקודות מאנה על המפה ולתת למאנה לזרום בקביעות. ישנו מספר מוגבל של מבנים שאפשר לבנות, וכל אחד מהם קשור או להגנה או לבניית יחידות. אני נהנה הרבה יותר מהמשחק כשאני לא צריך כל הזמן לעשות upgrades או research ולדאוג כל הזמן אם יש לי את כמות המשאבים המספקת כדי לבנות משהו.

הרבה מהשלבים היו קלים מדי ולא היוו אתגר. לעומת זאת, היו שלבים קשים במיוחד אם כי פחות ממספר השלבים הקלים.

בכולל המשחק הוא טוב ואני ממליץ אותו לכל חובבי האסטרטגיה ולשאר רמשים.



Tomb Raider 4
The Last Revelation

לארה קרופט, הנסיכה של תעשיית משחקי המחשב, חוזרת. רבים חשבו שהפרק הרביעי בסדרה ייצא למכשירים חדשים כמו הפלייסטיישן 2, בינתיים, היא עדיין רצה היטב על המכשירים הוותיקים.

מאת: מארק רוזנמן



בדקה ה־90

בחודש שעבר, בדקה ה־90, כמה שניות לפני שעמדנו לשלוח את פריק להדפסה, הגיעה הידיעה החשובה מאנגליה. חברת Core עומדת לקראת סיום הפיתוח של Tomb Raider IV. לא התאפקנו, ערכנו שינוי מזערי במדור "אוטוטו" ושילבנו את אחת התמונות שקיבלנו. לצד התמונה הוספנו הבטחה: בגליון הבא כתבה גדולה! כידוע, פריק לא נוהג לאכזב את קוראיו הנאמנים.

עכשיו, כאשר אנחנו יותר רגועים, אפשר להתחיל לדבר על לארה קרופט ועל המשחק הרביעי בסדרה, שאמור לצאת בערך בעוד חודשיים, הן לפי.סי. והן לפלייסטיישן. השמועות השובבות, המתגלגלות לאוזנינו במהירות, מספרות על גרסה אפשרית גם לדרימקאסט! שמועה זו, לצערם של רבים, אנו מפריכים כבר ברגע זה! לארה קרופט עדיין רחוקה מאוד מהמסוף החדש של סגה.

אגיפטולוגיה



המשחק החדש לוקח אתכם למקום אחד בלבד - מצרים העתיקה. לארה, הרגילה בנדודים ארוכים סביב כדור־הארץ, תסתפק באתר אחד. אחת הסיבות לכך, שלארה חוגגת את יום־הולדתה ה־16. עד כמה שזה נשמע מוזר, דווקא במשחק הזה היא יותר צעירה מבעבר. הסיבה לכך, כפי שנודע לנו מחברת האם, Eidos, היא שהם רוצים להתאים את המשחק גם לשחקנים הוותיקים של הסדרה וגם למשוך שחקנים חדשים. אדריאן סמית, האחראי לפיתוח המשחק אומר: "אחת הבעיות של משחק, הנמצא במהדורה השנייה או השלישית שלו, היא שאנשים מרגישים שהם חייבים לקנות גם את המשחק הראשון. אנחנו מנסים להוכיח, שזה לא נכון או לבטח לא ממש הכרחי. ציידנו את לארה ביומן, בו יש רשימות שונות שיסייעו לכל אחד להתקדם במהלך המשחק. המשחק הרביעי, בשבילנו, הוא מעין סיכום של כל שלושת המשחקים הראשונים. עשינו דברים שחלמנו לעשות בעבר ולא הזדמן לנו."

מפתחי המשחק החליטו להתמקד באתר אחד בלבד. מצרים. יש לכך כמה סיבות. נתחיל

בעובדה, שהשלב המצרי נחשב לאחד המוצלחים בהיסטוריה של Tomb Raider. סיבה נוספת, לטענת המפתחים, היא הנדידה מאתר לאתר, אשר גרמה לטשטוש עומק העלילה ואיכותה. שחקנים היו יותר מדי עסוקים בנדודים ופחות מדי בעלילה. מקום אחד מאפשר התמקדות עמוקה, הרבה גילויים והרבה מתח. המשחק כולו הוא כמו שלב אחד גדול. אין מרוץ היסטרי משלב לשלב רק כדי לספר לחבר'ה שהצלחנו לעבור שלב כלשהו. לפני שאתם מתאכזבים, עדיין מובטחים לכם חמישה אתרים מרתקים...



דע את האויב

שינוי חשוב בתפיסת העולם, הם האויבים. הפעם לא יגיחו לעברכם מיליוני אויבים. במשחק הרביעי יש יחסית מעט אויבים, אבל הם חזקים, חכמים ובעלי כישורים זהים לאלו של לארה. עובדה שתחייב אתכם לנקוט באסטרטגיות חכמות.

כדי להתקדם במשחק תצטרכו להתגבר על האויבים. את אלו תוכלו לחסל בכל כלי הנשק שיהיו לכם במלאי. רצוי שיהיו לכם כלי־הנשק המתאימים. לעיתים תוכלו לשלב שני חפצים כדי ליצור מהם פריט חדש כמו שילוב של רובה ופנס.

המשחק מאפשר לערוך שמירות כמעט בכל מצב. דבר זה ודאי יעודד שחקנים מתחילים או כאלו שחסר להם נסיון ב־Tomb Raider.

יותר יפה

המשחק שופר מבחינה גרפית, הן בעיצוב השלבים והן בעיצוב הדמות של לארה ושל האנימציה שלה. לדברי מפתחי המשחק, לוקח זמן ללמוד את האפשרויות הטמונות בכל מסוף משחק. מפרק לפרק בסדרה הם למדו להפיק יותר מהחומרה.

שומרים סודות

מפתחי המשחק עדיין מעדיפים למלא פיהם במים. הם אומרים בגלוי שצריך לשמור על המתח ולא לחשוף את כל הסודות של המשחק. ברור שהוא יהיה טוב יותר מקודמיו. תמיד במעבר מפרק לפרק בסדרת משחקים מצפים לראות את התוספות, את השינויים ואת השיפורים. במקרה כזה, ההשוואות כמעט מתבקשות. בסוף, יהיו כאלה שיאהבו את המשחק החדש יותר מקודמיו ולהיפך, כאלה שישנאו את החדש וישמרו אמונים לקודמיו.



המסופים החדשים

האם לארה תצא גם לפלייסטיישן 2, לדרימקאסט ולדולפין? יצרני המשחק עדיין לא אומרים דבר. ברור להם שמסופי המשחק החדשים קרובים. הם ראו אותם בפעולה (את מה יש כבר לראות...) הם ודאי מתכננים ושוקלים את צעדיהם בצורה מחושבת. בינתיים, צריך לפעול עם המכשירים הקיימים בשוק. אחרי שהמסופים ייצאו לשוק ואחרי שיהיה להם קהל, סביר להניח שייצא גם פרק נוסף של Tomb Raider. חשוב לזכור, לסוני יש הסכם עם Eidos, לפיו משחקי לארה קרופט ייצאו רק לפלייסטיישן ולפי.סי. הסכם זה יפוג בחודש נובמבר הקרוב. יתכן מאוד שהחוזה לא יחודש ולארה תוכל לככב גם על מסופי הטלוויזיה האחרים. בשלב הראשון, הסבירות הצביעה לעבר הדרימקאסט: ראשית, המכשיר כבר קיים בשוק. שנית, מערכת הדרימקאסט מבוססת על "חלונות", ומאפשרת הסבה יחסית זולה של משחקי פי.סי. אולם, הידיעות שהגיעו לידינו, פסלו את האפשרות הזו. לארה 4 תצא, בינתיים, רק לפי.סי. ולפלייסטיישן.

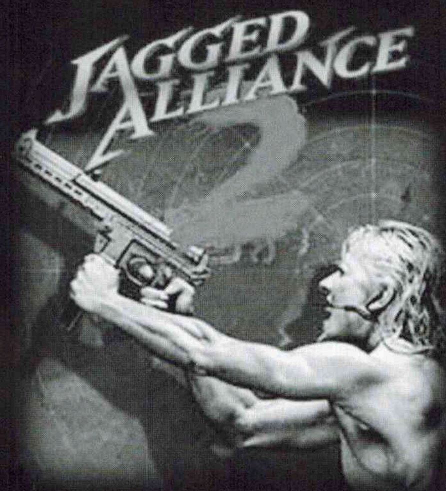
משטרת הצניעות

ואם מדברים על הצניעות של מפתחי המשחק, מסתבר שהם מאוד מודאגים מהתדמית של לארה קרופט. נכון, יש לה דמות מרשימה וסקסית, אך הם לא מוכנים לסלוח על כל מיני תרגילים, שמורידים את הרמה ואת הקלאסה שלה. לאחרונה הם פעלו להסיר את טלאי־התוכנה מהאינטרנט, שאפשרו לשחק את לארה ללא בגדים. בחודש שעבר הם אסרו על המגזין למבוגרים, פלייבוי, לפרסם את תמונתה של הדוגמנית נל מק'אנדרו, תחת הכותרת "לארה קרופט" ו"טומב ריידר". כידוע, נל מק'אנדרו היתה הדוגמנית שיצגה את לארה בתערוכות ברחבי העולם.

Jagged Alliance 2

או: איך הפסקתי לפחד משכירי חרב ולמדתי לאהוב אותם





Jagged Alliance 1 ו־2, הם בבסיסם משחקי אסטרטגיה, בהם אתה מניע שכירי חרב בשדה קרב מבוסס תורות, כאשר לכל שכיר מס' נקודות מסויים לביצוע פעולות בתור שלו. ולמה בבסיסם? כי בשני המשחקים יש הרבה יותר מכך.

המשחק הראשון בסדרה היה משחק טוב. השחקן נכנס אל תוך שדה קרב מציאותי (יחסית לתקופה...), גייס שכירי־חרב אתם הוא נלחם על כיבוש טריטוריות, וקיבל רווחים מניצול שרף העץ היקר בטריטוריות שכבש.

עם הזמן יכלו שכירי החרב להשתפר, אך הם גם יכלו למות או לפרוש, והיה ניתן להחליפם. ניתן היה לראות שממש יש להם אישיות (שהבלטת המוצא האתני שלה גבלה לעיתים בגזענות, או באובר־פוליטיקלי־קורקטיות, תלוי איך מסתכלים על זה), יחסים עם שכירי חרב אחרים, ולעתים אף רצון משלהם.

אם המשחק הראשון היה טוב, אז המשחק השני מעולה. המשחק השני נפתח בסיטואציה דומה, כאשר אנריקו מבקש ממך לעזור לו להשיב לשליטתו אי הנמצא איפשהו בדרום אמריקה ונכבש מידיו על ידי אשתו, דירדרה, אשר מנהיגה בו שלטון צבאי נוקשה. אתה מקבל סכום כסף נאה להתחיל לגייס שכירי חרב, כאשר לאורך המשחק אתה מקבל משימות שעליך לבצע עם קבוצות השכירים שלך לאורך ולרוחב האי. אתה תצטרך שוב לגייס את עזרת המקומיים (הפעם כדי לכרות זהב), ולדאוג ששלטון האימים של דירדרה יגיע לקיצו.

נשמע פשוט מדי, נכון? מזל שזה לא. המשחק אמנם מרגיש דומה לקודמו, אך למעשה הוא שונה לחלוטין: קודם כל, הדבר החשוב ביותר שנוסף הנו אינטראקציה עם אנשים. תוכל ממש לדבר עם המקומיים, לגייס אותם לעזרתך, לאיים על טיפוסים שאינם נראים לך, ולהציע חפצים לאלו שכן. תוכל אפילו לבקש מאנשים להצטרף אל חבורת שכירי החרב שלך, בהנחה שאינה מלאה. למשחק עלילה מורכבת בהרבה מהראשון, וישנה אפשרות להוסיף גם תת־עלילה של מדע בדיוני, המערבת מפלצת המטילה טרור באי. חובבי הריאליזם, כאמור, יכולים לבטל את האופציה הזו.

והגרפיקה - נו טוב... המשחק מתבצע במבט איזומטרי תלת ממדי, דבר המאפשר ראייה של שטח גדול יותר על המסך - למרות שזה יכול להיות מאוד מבלבל, במיוחד כאשר צריכים לוודא היכן אתה יחסית לאויב. כדי להיות הוגן, יש לציין שהגרפיקה עדיין לא עומדת בסטנדרטים של היום. הדמויות אמנם נראות טוב בהרבה מבמשחק הראשון אך לעתים מזכירות גושי פלסטלינה. הפורטרטים שלהם, לעומת זאת, נותנים להם אישיות של ממש (גם כאן, אגב, מודגש המוצא האתני של השכירים, כאשר למשל לאיוון מהמשחק הראשון הצטרף חבר בשם איגור...). אלו, יחד עם דגימות קוליות של כל שכירי החרב, הופכים אותם לדמויות כה חיות, עד שממש איכפת לך כשלמשל אויב



מחליט לפוצץ להם את הראש. זה עוד מניע לשמור על השכירים שלך בחיים, ולזכור לשלם להם.

כעת, מלבד ארגון שכירי החרב המקורי, AIM, ישנו ארגון מתחרה, MERC, המציע מגוון שונה של שכירי חרב. תוכל לקרוא פרופילים מלאים של כל השכירים, וליהנות, לדוגמא, מלהניח שני שכירים הנוטרים טינה אחד לשני באותה הקבוצה. לבסוף, ישנו ארגון IMP, המאפשר לך "לבנות" שכיר משלך, לשנות את התכונות, המראה והקול שלו, ולקבוע את האופי שלו בעזרת שאלון הומוריסטי למדי. כל השכירים מסוגלים להתקדם בתכונות במהלך המשחק, סטייל משחקי־תפקידים, אך אם התקדמו יותר מדי תצטרך גם לשלם להם יותר.

במשחק הראשון תמיד היתה חשיבות לשימוש בסביבה, אך כאן הסביבה מקבלת משמעויות חדשות לחלוטין - ניתן לטפס מעל גדרות ועל האפשרות לכרוע נוספו גם האפשרויות לזחול, לרוץ, ולנוע בשקט. ישנם שני גבהים שונים שניתן לפעול בהם ושלושה אזורי גוף שניתן לירות לעברם, ניתן לזרוק, לתת, ולהשליך לעבר מישהו חפצים, לכל חפץ שניתן לתפעל יצוץ תפריט המראה את כל הדברים שהדמות יכולה לעשות אתו, ועוד...

אחד הדברים שאוהבי משחקים של מיקרו־ניהול פשוט יתענגו עליו הוא החלק של המשחק שמתרחש מחוץ למסך הקרב. במסך הניהול השחקן צריך להחליט מתי לתת לשכירים שלו לנוח, אך לחילופין הוא גם יכול לבקש מהן לרפא דמויות אחרות (ישנם שני סוגים של ריפוי: עזרה ראשונה המוגשת במהלך קרב, וערכת רפואה מלאה שמסוגלת גם לרפא פצעים חמורים יותר). השחקן יכול להתאמן בתכונה מסויימת, לאמן דמות אחרת בתכונה, או לאמן כוחות מיליציה בין התושבים שבגזרה בה השכירים נמצאים. ניתן (וצריך) גם להזיז את הזמן קדימה בזמן שהשכירים שלך באחד המצבים הנ"ל או נעים מגזרה לגזרה. יש כאלו שמוצאים בכל זה את ההנאה הכמעט־יחידה במשחק, והם יכולים לבקש מהמחשב לפתור אוטומטית כל מצב קרב שהשכירים שלהם נכנסים אליו. מצד שני, ניתן להשאיר את השכירים כמו שהם, להניח להם לנוח אוטומטית, ולקנות שכירים חדשים כאשר הקודמים מתים או מגיעים למצב בו קשה להם מאוד להילחם.

כלומר, המשחק הזה משלב סגנונות רבים - אסטרטגיית קרב מבוססת תורות, אסטרטגיה של מיקרו־ניהול ומשחק תפקידים, ביחד עם סיפור עקבי ומעניין, ומי שאינו מעוניין בכל אחת מהאופציות האלו יכול פשוט לבטלה או להתעלם ממנה. אך תאמינו לי, הוא אינו יודע מה הוא מחמיץ. Jagged Alliance 2 הוא המשחק הטוב ביותר ששיחקתי בו בשנים האחרונות, ואין ספק שהוא יישאר כזה לעוד כמה שנים.

תודה רבה לאמיר מלנקי ולמאור בטאט על הסבלנות...

המשחק: Jagged Alliance 2
המכשיר: פי.סי.
שיחק: שי גרינברג

גרפיקה - 70%

עד כמה שאהבתי את הפורטרטים, הם לא עיקר המשחק. הגרפיקה לא רעה, אך קשה גם לשבח אותה.

צליל - 90%

וודאו שאתם מתקינים התקנה מלאה, אחרת ייקח הרבה זמן למחשב לטעון את הצליל הנהדר של המשחק הזה כל פעם. ההערות הציניות של השכירים, השיחות המעולות עם דמויות שמדברות אנגלית עילגת, ועוד... המוסיקה, לצערי, זניחה. היא אמנם באיכות טובה יותר מבמשחק הראשון, אך הלחנים עצמם משעממים וחסרה להם ההשראה שהיתה בשילוב המקורי של מוסיקה דרום־אמריקאית עם צלילי נשק פתאומיים במשחק הראשון.

רמת משחק - 99%

משחק אטרקטיבי כמעט לכל סוגי השחקנים. הוא מגוון, פשוט, קשה, והדבר המדהים הוא שכל אלו אינם סותרים האחד את השני, למרות שעד היום נהגנו לחשוב אחרת.

אורך חיים - 85%

במבט ראשון, קשה להבין איך משחק ללא Multiplayer יכול לספק כל־כך הרבה שעות של הנאה. במבט שני, זה ברור - זהו אחד המשחקים המושקעים ביותר בעשור האחרון. מספר הדרכים לשחק אותו כמעט מייאש.

ציון כולל - 95%

תגידו את זה איתי - "משחק השנה". אני אולי מקדים את המאוחר כאן, אבל אם אני לא אכתוב את זה, איגור ואיוון יבואו לחסל אותי...